聖闘士星矢
冥王ハーデスエリシオン編
The Hades ★ Chapter Elysion

Esta é uma adaptação não oficial do anime e mangá Saint Seiya (Os Cavaleiros do Zodíaco) para o Manual 3D&T , Defensores de Tóquio Terceira Edição.

3D&T é uma criação de Marcelo Cassaro "Paladino", publicado pela Editora Jambô.

Cavaleiros do Zodíaco é uma criação de Masami Kurumada.

Esta adaptação foi feita por Dimitri "Dimi" =D.

Nem tudo que está aqui foi retirado da obra do mestre Kurumada, algumas coisas foram inventadas e outras adaptadas, para melhor servir ao jogo.

Sites de Referencia:
Wikipedia(santa wikipedia!!!)
Google
Taizen Saint Seiya

Capitulo01:Santos Cavaleiros

"Cada Cavaleiro está sob a proteção de uma constelação. Por isso, há tantos Cavaleiros quanto constelações no céu. São 29 no céu do hemisfério norte e 47 no hemisfério sul. Ainda podemos acrescentar aquelas que estão no rastro do sol... as 12 constelações do zodíaco. Elas têm características que não se vê nas outras. E somente esses 12 Cavaleiros têm a honra e o direito de vestir a armadura de ouro!"

\- *Saori Kido*

O nome Cavaleiro do Zodíaco é apenas uma designação genérica para esses guerreiros dos deuses: eles não são cavaleiros(cadê os cavalos?) e nem do zodíaco, já que nem todos pertencem a uma casa zodiacal.Existem vários nomes para esses combatentes, indo de guerreiros deuses, a generais dos mares – mas, já que precisamos mesmo chamá-los de alguma coisa, Cavaleiros do Zodíaco está bom. O Cavaleiro é basicamente, um tipo de paladino; um guerreiro escolhido pelos deuses para lutar por uma causa sagrada.Essa causa geralmente é a defesa do bem nos, que desprezam a humanidade e buscam a destruição ou conquista do mundo. Além de servir a um deus, o cavaleiro adota um símbolo de seu poder.Esse símbolo pode ser um animal, criatura fantástica, personagens mitológicos, signo, constelação ou corpo celeste.

O Cavaleiro recebe ordens de um sumo-sacerdote de seu deus, como Hilda, a clériga de Odin; ou diretamente de um Avatar, a encarnação do poder de um deus, que caminha entre os mortais, como é o caso de Athena e Poseidon.Cada um desses representantes divinos comanda um secto de 1d6+6 Cavaleiros.

Na mitologia da Grécia, havia uma deusa chamada Atena. Filha de maior dos deuses, Zeus, ela nasceu revestida por uma armadura. Ela era Atena, a deusa da guerra!. Mas ela detestava a guerra e só lutava para se defender. Houve batalhas contra o impiedoso Ares, os gigantescos titãs e, por fim, contra Poseidon. Essas disputas divinas envolviam os humanos em batalhas sem fim... No campo de batalha, havia jovens que protegiam Atena: Os Cavaleiros do Zodíaco. Vindos dos quatro cantos do mundo, eles eram dotados de força e coragem. Fiéis a Atena, que odiava exércitos, seus corpos eram a única arma que dispunham para lutar. Eles eram capazes de romper os céus com as mãos e abrir a terra apenas com os pés. Ainda hoje, sempre que as forças do mal se manifestam, ressurgem os Cavaleiros da Esperança.Seus nomes não constam na mitologia mas eles sempre serão os cavaleiros de Atena.

O que é RPG?

RPG vem de Role Playing Game, e significa "Jogo de Interpretação de Personagem". Jogar RPG é como fazer de conta: você finge ser outra pessoa, age como ela agiria e pensa como ela pensaria. É uma espécie de teatro, mas sem nenhum roteiro para seguir. A história apenas vai acontecendo.

RPG é um jogo de faz de conta, um jogo de contar histórias. A aventura rola enquanto os jogadores tomam decisões, vivendo seus papéis em mundos de imaginação. Sentados à volta de uma mesa, anotando em papéis e jogando dados, eles experimentam aventuras épicas, viagens emocionantes e perigos apavorantes!

Jogar RPG é como assistir a um filme ou ler uma revista em quadrinhos, mas com VOCÊ participando da história! Sim, pode esquecer o conforto e a segurança da poltrona: neste mundo de aventuras e perigos, VOCÊ deve lutar para sobreviver. VOCÊ deve decifrar os enigmas, encontrar as saídas e combater os inimigos.

Quem Vence?

Ninguém e todos. Uma partida de RPG não termina com vencedores ou perdedores. Vencer ou perder não é importante. Nem competir. O único grande objetivo de jogar RPG é criar uma história divertida e envolvente, na qual os jogadores fazem o papel dos personagens principais. Ou seja: RPG é para ser divertido. E isso não é pouca coisa.
Este é um jogo de cooperação, de trabalho em equipe. Em uma partida de RPG, temos um grupo de jogadores e um Mestre. O Mestre propõe um desafio, uma aventura, e os jogadores devem resolver. Um jogo de RPG nunca acaba.
Ele pode continuar sempre, aventura após aventura, com os mesmos jogadores.

Como se Joga?

Para jogar RPG você não precisa de tabuleiro, computador ou videogame. Precisa apenas deste livro, lápis, borracha, um ou mais dados comuns de seis lados... e um grupo de corajosos amigos.
Este jogo aceita de quatro a seis jogadores, ou mais. Um deles será o Mestre. Os outros recebem cada um uma Ficha de Personagem, mostrando o herói que será usado durante a aventura. A Ficha tem números e informações que serão explicadas mais adiante.

3D&T

O jogo que você tem em mãos chama-se 3D&T Defensores de Tóquio 3a Edição. Este é principalmente um jogo de heróis poderosos. Ele se baseia em videogames e anime (desenhos animados japoneses). É um jogo de armas mágicas, armaduras robóticas, monstros que devoram prédios, torneios que decidem o destino de mundos, e artistas marciais que disparam energia pelas mãos.
Dentro deste limite, 3D&T também pode ter gêneros. Fantasia medieval (como em Guerreiras Mágicas de Rayearth, Records of Lodoss War, Slayers...), torneios de artes marciais (Street Fighters, Mortal Kombat, Dragon Ball...), ficção científica (Aliens vs. Predator, Megaman, Macross...), horror (Darkstalkers) e humor (Pokémon, Ranma...).
Alguns jogos buscam aproximar suas regras da realidade o máximo possível. 3D&T não (bem, nem tanto). Aqui, o mais importante é que você pode lançar bolas de fogo, destruir uma parede com uma rajada de neve, ou nocautear um vilão batendo nele com uma toalha energizada e não precisa ter explicações para isso. Não é para ser lógico ou realista. É para ser épico, veloz, cósmico, alucinante... tudo aquilo que os games e anime são.

Como se tornar um cavaleiro?

Transformar-se em um cavaleiro não e uma tarefa facil, o jovem e treinado desde criança para se tornar um cavaleiro, passando por teste e provas que desafiam a mente e o corpo humano(algo como fazer 1000abdominais pendurado em um rochedo em um abismo).
Geralmente são 5 anos de treinamento arduos, todos os dias sofrento e lutando contra a morte, e normal que alguns morram no trajeto, isso tambem simboliza que aquelas pessoas não estavam destinadas a se tornarem cavaleiros, cabendo apenas ao escolhido a honra, a tambem de que se disser que as vezes o destino pode mudar de uma pessoas a outra, talvez aquele que esteja mais preparado para se tornar um cavaleiro não consiga enquanto o outro que mal consegue utilizar seu cosmo e o destinado a vestir a armadura.

Adicionar Cavaleiros a sua campanha

Os cavaleiros podem ser adicionados a qualquer outro mundo que o mestre permitir, mas vale lembrar que os cavaleiro são bem mais forte que os outros kits de jogadores, devendo o mestre equilibrar a situação, pode se tambem criar novos cavaleiros, mas o mestre sempre tem a palavra final de tudo.

As “possiveis” provas para se tornar um cavaleiro.

Depois de anos de treinamento, os axpirantes a cavaleiro recebem um tipo de “prova final” essa prova muitas as vezes tem a ver com a armadura que estão vestindo, ou sua constelação-guia, são provas que mediram a capacidade e a coragem desse guerreiros e certo que existem provas que são de vida ou morte, mas a aquelas que exigem um grande esforço não so fisico mas mental do guerreiro, concluida essa prova, o axpirante a cavaleiro se tornar um legitimo cavaleiro,sendo aceito pela sua armadura como seu atual protetor. Abaixo farei uma lista das possiveis “provas” que um cavaleiro deve passar para conseguir sua armadura, lembrando que o mestre tem total liberdade para mudar o que quiser.

Armaduras de Bronze

Armadura	Possivel prova
Andromeda	***Prova do Sacrificio de Andromeda***
Buril	***Deve consertar 100 armaduras***
Cisne	***Quebrar a Geleira eterna da Siberia***
Camaleão	***Torneio de Amazonas***
Cab. De Berenice	***Prova das cordas do sacrificio***
Dragão	***Inverter o fluxo da cascata de Rozan***
Fênix	***Matar seu proprio mestre***

Armadura	Possivel prova
Hidra	*Derrotar uma hidra*
Lince	*Vença seu mestre*
Lobo	*Derrotar uma matilha de lobos*
Leão menor	*Acabar com o leão de meneias*
Pegaso	*Torneio do santuario*
Unicórnio	*Escalhar uma montanha da Argelia sem as mãos*
Urso	*Derrotar o maior urso da região so com as mãos*
Sextante	*Calculo matematico impossivel*

Armadura de Prata

Armadura	Possivel prova
Altar	*Ser um incrivel matematico*
Águia	*Torneio de Amazonas*
Auriga	*Controlar seus proprios discos*
Baleia	*Derrotar uma baleia*
Cão de caça	*Acabar com um inimigo pre-determinado*
Cão Maior	*Destuir um dos cães do inferno*
Centauro	*Teste do vulcão*
Corvo	*Controlar os corvos*
Cérbero	*Controlar suas proprias maças*
Cefeu	*Prova das correntes nebulosas*
Flecha	*Torneio do Santuario*
Grou	*Encontrar o grou Sagrado*
Hércules	*Algo parecido com os 12 trabalho de Hercules*
Lagarto	*Torneio de amazonas*
Lótus	*Melhor discipulo de virgem*
Lira	*Tocar a melodia mais linda*
Mosca	*Labirinto dos esgotos*
Pavão	*Melhor discipulo de virgem*

Armadura	Possivel prova
Perseu	*Destruir a Górgona*
Tarântula	*Derrotar a Rainha-aranha*
Taça	*Escolhido pela constelação*
Triangulo	*Escolhido pela constelação*
Ofiúco	*Torneio das amazonas*

Armadura de ouro

Armadura	Possivel prova
Aries	*Desafio das doze casas*
Áquario	*Desafio das doze casas*
Câncer	*Desafio das doze casas*
Capricórnio	*Desafio das doze casas*
Escorpião	*Desafio das doze casas*
Gêmeos	*Desafio das doze casas*
Libra	*Desafio das doze casas*
Leão	*Desafio das doze casas*
Peixes	*Desafio das doze casas*
Sargitário	*Desafio das doze casas*
Touro	*Desafio das doze casas*
Virgem	*Desafio das doze casas*

Em termo de Jogo!!

Primeiramente, e nessa parte que eu irei explicar algums “bonus” sobre o capitulo, outra, apesar de estar usando o manual turbo, em Saint Seiya não usarei a Força de Ataque(FA) e Força de Defesa(FD) pois para mim, isso limita o jogo, deixando muito igual a outro sistemas(opinião minha), mas se o mestre quiser usar não tem problema, basta fazer as adaptações necessarias, lembrando que a palavra do mestre e sempre a final, podendo alterar qualquer coisa que esteja aqui para seu bom proveito.

Capitulo02:Kitsde Personagens

Construção de personagem

Construir um personagem de cavaleiro é igual a construir um personagem comum, ele pode ter de 0 a 12 pontos iniciais para distribuir entre quaisquer atributos. Sendo que personagens iniciais são construidos com 5 pontos, para auxiliar os jogadores, apresentarei varios kits de jogadores para começar, alguns kits são caros custando em media 4 ou 5 pontos, mas porque nescessita de um grande esforço do personagem para se tornar aquilo que deseja ser, então vamos aos Kits...

Aprendiz de Cavaleiro

Custo: 1 a 4 pontos
Vantagens: recebe Mestre, Usar armadura leve(colete de soldado)
Desvantagens: nenhuma
Pontos de vida e Cosmo: Rx2
Ainda jovem ou nem tanto, os Aprendizes foram escolhidos pelos cavaleiros para suscederem eles em seus cargos, esse kit e obrigatorio para aqueles que querem se tornar um dia cavaleiros, seu custo varia de qual tipo de cavaleiro ele quer se tornar, o custo de 1 ponto e para cavaleiros de bronze, o de 2 e 3 pontos e de cavaleiros de prata, dependendo da "força" do cavaleiro ou o quando e dificil seu treinamento, o custo de 4 pontos e o de cavaleiro de ouro, sendo este o treinamento mais dificil e rigoroso que existe, assim que um aprendiz atinge poder suficiente para se tornar um cavaleiro, o seu mestre então le dara uma tarefa final caso a cumpra com sucesso a armadura o aceitará como sucessor.

Amazonas(bronze ou prata)

Custo: 1 e 2pontos
Vantagens: Recebem a vantagem parceiro(armadura de Bronze ou prata), pode comprar patrono(santuario) por 1 ponto, recebem arma viva, recebem usar armaduras medievais leves/medias
Desvantagens: Codigo de Honra do Combate e amazonas(jamais revelar seu rosto sobre pena de matar a pessoa que o viu ou se apaixonar por ela), não pode comprar armadura acima de 0
Pontos de vida e Cosmo: Rx3
Assim como os cavaleiros protegem atena, as mulheres desde as epoca mitologicas tambem queriam lutar pelo deuses, visto que atena levavá seus maridos as guerras elas queriam tambem estar ao lado daqueles que as amam, porem sem que este soubesem que ela eram suas esposas, pois assim, qualquer cavaleiro não iria se concentrar no seu combate, atena concedeu as mulheres o titulo de Amazona, assim como os cavaleiros, as amazonas tambem são treinadas no dominio do cosmo, porem como troca de receber essas habilidades as amazonas não podem revelar seus rostos devendo esconde-los em mascaras, aquele que vier a

olhar para o rosto de uma amazona, esta tera duas escolhas: Matar aquele que viu ou se apaixonar por ele.

Cavaleiro de Bronze

Custo: 3pontos

Vantagens: Recebem a vantagem parceiro(armadura de Bronze), recebem Mestre, pode comprar patrono(santuario) por 1 ponto, recebem arma viva, recebem usar armadura medievais leves

Desvantagens: Codigo de Honra do Combate, não pode comprar armadura acima de 0

Pontos de vida e Cosmo: Rx4

Os cavaleiros de bronze são os mais fracos em niveis da hierarquia dos cavaleiros, apesar de muitos acharem que esses cavaleiros são fracos, a força de um cavaleiro não esta em sua armadura e sim no seu Cosmo, muitos desses cavaleiros já provaram isso, lutando contra guerreiros bem mais fortes do que eles, mesmo com suas armaduras, já que ela quase não da proteção alguma.

Os Cavaleiro de Bronze podem atingir a velocidade do som, seus golpes são variados dependendo da sua constelação protetora, muitos cavaleiros de bronze possuem um mestre que e de uma Hierarquia mais alta que a dele, seja ela prata ou ouro, e raro ver Cavaleiros de Bronze serem mestres e Cavaleiros de Bronze, logico que como dito antes a verdadeira força não vem da armadura e sim do cosmo, pode haver mestre Cavaleiros de Bronze bem mais poderosos que qualquer Cavaleiro de prata.

Cavaleiro de Prata

Custo: 4pontos

Vantagens: Recebem a vantagem parceiro(armadura de Prata), pode comprar patrono(santuario) por 1 ponto, pode comprar uma pericia completa por 1 ponto, recebem arma viva, recebem usar armaduras medievais medias

Desvantagens: Codigo de Honra do Combate, não pode comprar armadura acima de 0

Pontos de vida e Cosmo: Rx5

Na Hieraquia das armaduras, as armaduras de prata são as mais resistentes do que a de bronze, protegendo quase 80% do corpo todo, seus cavaleiros, por sua vez são bem poderosos, podendo atinguir a velocidade de mach2 a 5(um pouco alem da velocidade do som), os cavaleiros de prata são a linha de defesa do santuario,enquanto a maioria dos cavaleiros de bronze treinam fora do santuario, os de prata constantemente estão no santuario, seja em missão ou apenas protegendo o local.

Cavaleiro de Ouro

Custo: 5pontos

Vantagens: Recebem a vantagem parceiro(armadura de Ouro), pode comprar patrono(santuario) por 1 ponto,recebem aceleração, recebem arena(casa zodiacal), recebem arma viva, recebem usar armaduras medievais pesadas

Desvantagens: Deve adotar um desses codigo de Honra(Combate,Herois ou honetidade), não pode comprar armadura acima de 0, recebem Devoção(proteger atena),

Pontos de vida e Cosmo: Rx6

A elite dos 88 cavaleiros do zodiaco, da Hieraquia das armaduras, as de ouro são as mais poderosas, tendo a capacidade de proteger 99% do corpo(1% esta em relação ao rosto, já que nenhuma armadura possui mascara), os cavaleiros de ouro são um exemplo para qualquer cavaleiro ou guerreiro que os conheça, são como os paladinos medievais, bastante respeitados por aqueles que os conhecem e raramente envolvidos em missões do santuario(geralmente as missões na qual são mandadas são missões de alto risco para o mundo), cada cavaleiro de ouro representa uma das 12 constelações do zodiaco, de aries até peixes, eles vivem no santuario, cada um em sua respectiva casa zodiacal, um complexo de casas seguindo a ordem de aries a peixes sendo a ultima morada o salão de atena. Alguns dizem que o ultimo desafio para se tornar um cavaleiro de ouro e passar as doze casas em doze horas invertidos, do final para o começo, do salão de atena até a morada de aries, enfrentando TODOS os cavaleiros de ouro.

Cavaleiros negros

Custo: 1pontos

Vantagens: Recebem a vantagem parceiro(armadura negros), recebem a pericia Crime, recebem arma viva, recebem usar armaduras medievais leves ou medias, recebem arena(ilha da rainha da morte)

Desvantagens:não pode comprar armadura acima de 0, recebem Má fama

Pontos de Vida e Cosmo:Rx2

Por volta de 1500, um grupo de alquimistas rebeldes ao Santuário descobriram uma ilha infernal na face da Terra no meio do Oceano Pacífico, na altura do Equador a qual serviria perfeitamente para o desenvolvimento de seus interesses: Desenvolver poderosas armaduras que pudessem ser utilizadas como bem entendessem. Essas armaduras foram conhecida como Armaduras negras, porem tudo o que conseguiram foram copias de armaduras de bronze, logo os guerreiros que iriam usadas seriam guerreiros rejeitados por atena, por serem mal ou por não terem conseguido as armaduras sagradas. Os cavaleiros negros tambem possuem sua elite de guerreiros, os cavaleiros do Apocalipse, 4 cavaleiros que utilizam as famosas armaduras de pegaso negro, andromeda negro, cisnei negro e dragão negro, esses cavaleiros são a "elite" dos cavaleiros negros, sendo considerados os chefes do batalhão de cavaleiros negros.

Cavaleiros da Coroa do Sol

Custo: 4pontos

Vantagens: Recebem a vantagem parceiro(armadura da Coroa do Sol), recebem patrono(abel),recebem arma viva, recebem usar armaduras medievais medias, recebem armadura extra(calor/Fogo, Frio/Gelo)

Desvantagens: Codigo de Honra do Combate, não pode comprar armadura acima de 0

Pontos de vida e Cosmo: Rx6

Dentre os 88 cavaleiros de atenas, alguns são selecionados pelo deus do sol babilonico, Abel, para se tornar seus protetores, esse guerreiros recebem as chamadas armaduras da Coroa do sol armadura que não esta na hierarquia das armaduras de bronze, prata ou ouro e são consedidas pelo proprio Abel, esse cavaleiros são bem poderosos, seu treinamento tambem e bem rigoroso muitas vezes causando a morte de aprendizes ou axpirantes a cavaleiros, envolvendo combate em vulcões ou resistir as forças da natureza.

Espectros de Hades

Custo: 1 a 5pontos

Vantagens: Recebem a vantagem parceiro(Surplices(ou Sapuris),recebem patrono(Hades),Imortal,arma viva, recebem usar armaduras medievais medias ou pesadas

Desvantagens: não pode comprar armadura acima de 0, Ma fama, Devoção(defender Hades e o mundo dos mortos)

Pontos de vida e Cosmo: Rx2 a 5

Os Espectros de Hades são os guerreiros que servem ao deus do Mundo dos Mortos, Hades. Sendo seguidores do Deus Hades, que é capaz de fornecer um corpo físico para as almas mortas. O Conceito de morte não existe entre os soldados de Hades. Existem 108 espectros aqueles que acolhem a alma de um espectro adquirem uma armadura protetora chamada Sapuris, negra e brilhante como o ébano. Com as Sapuris, os Espectros conseguem ir e vir entre o Mundo dos Mortos e dos Vivos, sem que precisem despertar uma energia cósmica maior neles. Além disso, como a Sapuris é destinada ao escolhido segundo a Estrela Maligna que rege sua vida, o Espectro não precisa enfrentar um treinamento como os Cavaleiros ou ter uma qualificação natural como os Marinas. A Sapuris reage sobre o corpo daquele escolhido pela Estrela Maligna, transformando sua natureza para que aceite o uso da armadura. Na verdade, o Espectro é uma ferramenta para que a Sapuris exerça a sua função. Os pontos variam de 1 para Espectros Rasos e soldados, 2 e 3 para espectros medianos, 4 para espectros fortes e 5 para os Kiotos(os Juizes) do mundo inferior.

Guerreiros Deuses de Argasd

Custo: 2 ou 3 pontos

Vantagens: Recebem a vantagem parceiro(Armadura das estrelas da ursa maior), recebem patrono(Odin),arma viva, recebem usar armaduras medievais medias ou pesadas,recebem armaduraextra(Frio/Gelo)

Desvantagens: não pode comprar armadura acima de 0, codigo da Derrota e Devoção(proteger o Sumo-Sarcedote de Odin)

Pontos de vida e Cosmo: Rx2 a 4
São os combatentes do deus Odin. Representam as estrelas da constelação de Ursa maior. Os Guerreiros Deuses são da terra nórdica de Asgard,um local frio onde sempre e neve e o sol nunca aparece,são comandados pelo Sumo-Sarcedote do proprio deus Odin. Apesar de se chamarem "Guerreiros deuses", suas habilidades são equivalente as dos Cavaleiros de Atena, os Guerreiros deuses de Asgard não são escolhidos por passarem por um treinamento rigoroso, na verdade e o destino de suas vidas que escolhe para ele se tornarem guerreiros deuses, a constelação de Ursa maior e suas estrelas que regem sua vida, cabendo aquele que for transformado em guerreiro deus acheita-la a partir daí.

Marinas de Poseidon

Custo: 1 a 3 pontos
Vantagens: Recebem a vantagem parceiro(Escamas Marinas), recebem patrono(Poseidon),arma viva, usar armaduras medievais medias ou pesadas, Arena(Pilar regente)
Desvantagens: não pode comprar armadura acima de 0, codigo da Derrota e Devoção(Purificar a face terrestre)
Pontos de vida e Cosmo: Rx1 a 5
São os guerreiros que defendem o deus dos mares. Ao contrário dos cavaleiros de Atena, os Marinas não têm restrição ao uso de armas. Diferente dos Cavaleiros de Atena, que são escolhidos entre vários candidatos e qualificados após duro treinamento, os Marinas são poderosos guerreiros escolhidos pela própria

Escama. O perfil de quem é escolhido para ser um Marina é variado – desde estudantes de musica até ex-candidatos a Cavaleiros de Atena. Quando eles pressentem que está por vir a ressurreição de Poseidon, juntam-se na Fortaleza Submarina, a fim de receber suas Escamas. Porém, assim como os cavaleiros de Atena, quando Poseidon está morto ou selado, nada os impede de continuar usando suas respectivas Escamas. Além do título de Marina, esses guerreiros compartilham de um dos grandes ideais de Poseidon, que é "purificar a face terrestre". A fidelidade cega que têm em relação a Poseidon é a fonte de toda a força dos Marinas, na maioria dos casos.São divididos em três classes: **Soldados, 1 ponto(**Os mais fracos guerreiros de Poseidon. Aparecem poucos dessa classe, limitando-se a acompanhar seus comandantes a missões na terra); **Comandantes, 2 pontos(**Classe intermediária, Equiparam-se aos Cavaleiros de prata) e os **Generais, 3 pontos (**São sete ao todo. Suas habilidades de luta e escamas rivalizam com os Cavaleiros de ouro).

Utilizador do Cosmo

Custo: 1 ponto
Vantagens: recebem adaptador, recebem a vantagem parceiro(caso tenham armadura), arma viva, energia vital, usar armadura leves. Medias ou pesadas
Desvantagens: Deve adotar pelo menos 1 codigo de honra,Furia
Pontos de vida e Cosmo: Rx4
O que vem a ser o cosmo???. Cosmo é uma força que permite que alguém esteja em harmonia com o universo. Tudo bem dizer que todos somos parte do universo, mas Cosmo é o ponto de ligação entre nós e ele. O cosmo funciona como um grupo de fases da consciência que nòs chamamos de "sentidos". Os cavaleiros conseguem queimar esse cosmo e produzir um pequeno universo dentro deles(o que chamam de microcosmos) fazendo este explodir, isso permite fazer coisa sobrenaturais, como se moverem na velocidade da luz ou quebrarem pedras com suas mãos. So que não e so os cavaleiros que conseguem isso, qualquer ser humano que passar por duros e longos anos de treinamento e meditação consegue alcançar a força do cosmo, esses tipos de pessoas se encaixam no kit acima, sejam eles simples soldados do santuario até guerreiros sem armaduras mas que alcançaram um poder incrivel de cosmo.

Em termos de Jogo!!

Os Kits descritos assima, servem para um campanha de cavaleiros, mas nada impede que o mestre os usem em sua campanha pessoal, devendo este encaixar uma historia para eles.

O ideal, seria todos os jogadores serem de uma unica classe, ou pelo menos de classes que não criaem divergencias entre sí, um espectro de hades e um cavaleiro de atena juntos em um grupo seria um tanto extranho, a não ser que tenham um historia cabivel para isso. Mas sendo a palavra do mestre a final. Tambem e possivel que tenham em um grupo, mestre e aluno, no caso um jogador escolher o kits de aprendiz e outro um de cavaleiro de bronze, prata ou ouro, logico que este ficaria em super desvantagem(ja que são so 5 pontos para distribuir no inicio), mas uma vez cabe ao mestre a palavra final se pode ou não pode permitir uma coisa dessas.

Capitulo03: Deuses e Seus Soldados

Os Deuses

Desde a antiguidade o homem acredita na força divina, uma força superior que há nossa e que nos regem, essa força superior são conhecidos como os Deuses.
Os Deuses são muitos sejam eles de varias culturas ou eras, mas aqui explicarei os deuses da cultura grega, no qual e o forte dos cavaleiros, esse deuses são os que regem os cavaleiros e dão forças para continuar sua luta, então vamos a eles....

Ares Deus da Guerra

Impiedoso em batalhas, o deus da guerra Ares, não admite fracos em seu batalhão para ele seus cavaleiros devem ser fortes e corajosos não temendo nem a morte.
Inimigo mortal de Athena desde as eras mitologicas, dizem ser pior que hades, Ares já muitas vezes tentou acabar com a deusa da sabedoria, porem esta possui a proteção de seus cavaleiros sagrados.
Os Guerreiro de Ares não são vistos desde as eras mitologicas, mas dizem que são os **Beserkers**, serem dotados de grande força e com uma couraça lendaria que se compara as famosas armaduras de ouro.
Exigencias:Ares e muito exigente com seus guerreiros, para ele um guerreiro fraco e sem porte fisico não tem valor, valorizando muito a força fisica, em termos de jogo, todos os guerreiros de Ares devem ter como atributo mais elevado a força.
Recompensas: Seus guerreiros mais devotados recebem uma arma sagrada do proprio deus Ares, essa arma e tratada como a vantagem **arma especial**(não precisa gastar pontos com ela),e para cada 3 pontos de experiencia ganhos deve se gastar pelo menos 1 na arma especial.

Aphrodite Deusa do Amor

Diferente dos seus irmão e irmãs que so querem a guerra no mundo, aphrodite, acha que esse não e o caminho certo, para ela devese concervar o amor e a paz entre as pessoas, deve se preservar as coisa belas do mundo, porem apesar de seus conceitos sobre o amor e paz, acha que isso deve ser feito pelas pessoas bonitas de natureza, o mundo deve ser belo mesmo que para isso devemos destrui-lo...

Exigencias: Aphordite so admite serem belos como seus soldados, para ela a beleza e algo indispensavel, devendo ser preservada, todos devem ter a vantagem aparencia agradavel ou inofensiva.
Recompensas: Aphordite recompensa seus soldados com uma habilidade incrivel, sua cosmo energia emana uma energia estranha, calma e confortavel, adormecendo a cosmo energia do seu adversario, ficando dificil para ele lutar nestas condições, fisco que para a energia ou armadura essa pessoa não o quer ferir, a uma chance de 50%(1,2 ou 3, em um d6) de que a armadura saia do corpo do cavaleiro ou não venha protege-lo, e alem disso os cavaleiro recebem um redutor de -1 quando lutam contra um guerreiro de Aphordite.

Apolo Deus do Sol

Apolo, deus sol da mitologia grega e irmão de atena, um deus poderoso e impiedoso, apolo não acredita na raça humana achando que elas trairam os deuses e estão desafiando-os, sendo que para eles esta e uma guerra perdida, acreditando que um reles ser humano não pode escostar em um deus.

Seus guerreiros são formados pelos anjos Solares, uma poderosa frota de soldados com poderes alem da compreenção humana,suas armaduras forçadas por seus irmã hephaisto e dada vida por apolo com energia solar, sendo mais poderosas que as proprias armaduras de ouro, dissem representar cada uma um dos cavalos da Auriga de Apolo.

Exigencias: Apolo exige muito de seus soldados, seja em combate ou servindo ao deus, seus guerreiros por serem os melhores dos melhores não admitem a derrota dão facilmente, adquirem o **codigo de honra da derrota**.

Recompensas: Por causa de seus treinamento rigoroso, os Anjos solares recebem alem da famosa habilidade de levitação(hora são anjos ne!!!), uma resistencia incrivel ao fogo(**armadura extra calor/fogo**), tambem sua armadura do sol e muito resistente, ainda mais resistente que qualquer armadura de ouro.

Artemis Deusa da Lua

Deusa da lua e da caça, filha de Júpiter e de Latona, e irmã gêmea de Apolo. Artemis e uma deusa impiedosa, seus guerreiros os Anjos celestiais são bem poderosos.

Artemis assim como apolo tem o mesmo possisionamento em relação a raça humana, para ela os seres humanos já negaram os deuses e esqueceram quem eles são, devendo purificar a terra e começar do zero.

Suas habilidade são incriveis, dissem que seu arco de prata não erra um único tiro e seu poderoso cosmo e capaz de transformar a superficie da terra semelhante a da lua, alem disso consegue transformar o dia em noite um piscar de olhos.

Exigencias: Artemis e uma deusa servera com seus anjos, para ela seus anjos deve permanecer no ar todo o tempo, sem ao menos tocar seus pé puros na superficie da terra, alem disso seus anjos so podem lutar em noites de lua cheia ou nova(a não ser que a mesma permita o contrario) , pois isso representa suas força rejuvenecendo e alem disso nessa fases da lua seus poderes alcançam o maximo de força.

Recompensas: Seus anjos ganham a habilidade de levitação(Vantagem **Levitação**), alem disso não ficam cansados por ficaram voando podendo ate mesmo nunca tocar o chão.

Athena Deusa da Sabedoria

Nascida da cabeça de Zeus por um golpe de Hephaisto, Athena e a Deusa da sabedoria e ainda protetora do planeta terra, reencarna a cada 200 anos em um corpo de uma jovem para liderar sua elite de 88cavaleiros e sendo 12 os mais poderosos guerreiros, os cavaleiros dourados, Athena e uma deusa bondosa e que se preocupa com seus guerreiros, sabe que a missão de lutar contra os outros deuses não e nada facil, porem não tem medo de encara-los no campo de batalha

Exigencias: Athena não permite que seus cavaleiros usem armas,isso acontece desde as eras mitologicas, logico que existe certas exeções como a armadura de libra e certas armadura que possuam armas, além disso, todos eles têm de adotar o **código de honra do combate.**

Recompensas: Athena abençoa seu cavaleiros com uma habilidade incrivel, 1 vez por combate quando seus cavaleiros estiverem com pontos de vida iguais a sua resistencia, eles podem pedir ajuda ao cosmo de athena, essa ira atende-los com um poder incrivel semelhante a magia *Sacrificio do heroi*, porem sem a nescessidade da morte do alvo, porem este cairá inconsiente depois disso.

Demeter Deusa da colheita

Uma das doze divindades do Olimpo, é filha de Cronos e Réia e deusa da terra cultivada, das colheitas e das estações do ano. É propiciadora do trigo, planta símbolo da civilização. Na qualidade de deusa da agricultura, fez várias e longas viagens com Dionísio ensinando os homens a cuidarem da terra e das plantações. Demeter e uma deusa muito controladora, seus

Guerreiros não são muito conhecidos mas disse que cada um controla as uma das estações do ano, sendo então a possivel ideia de serem 4 guerreiros, realmente não tem nada contra athena, mas sim contra Hades no qual tem um odio mortal por ter raptado sua querida filha Perséfone.

Exigencias:A unica exigencia que Demeter requer de seus guerreiros e sua paixão pela natureza, e seu respeito pela mãe terra, Proteger a natureza e a mãe terra e o dever de seus Guerreiros e devem fazer isso mesmo que suas vidas estejam em risco(funciona como um tipo de **Devoção)**.

Recompensas: Seus guerreiros ganham uma poderosa habilidade podem absorver um pouco da cosmo energia da propria mãe-terra, aumentando suas forças(em termo de jogo aumenta 1d6 suas caracterisca, sendo o d6 o numero de pontos a ser distribuidos)

Dionysus deus das festas,vinho,lazer e prazer

Diversão e com ele mesmo, Dionysus e um deus brincalhão, porem suas brincadeiras as vezes são muito exageradas, filho de Zeus com uma mortal, a princesa Semele, Dionysus fora criado com a tia Ino e suas driades, mais tarde fora considera o deus do vinho e das festas, apesar de ser um deus que so quer saber de festa, seus poderes vão muito alem do que qualquer mortal possa imaginar e seus guerreiros tambem são muito poderosos, acredita-se que alem do vinho, Dionysus goste da cor do sangue, parecida com a do vinho, o que acredita que seus guerreiros sejam Vampiros mitologicos, mas isso não passa de lendas, ainda nada comprovado...

Exigencias: Festa,Festa,Festa !!! pelo menos uma vez por mês, os guerreiros de dionysus devem realizar uma festa incrivel como oferenda para dionysus, agradando assim seu deus, outra, os guerreiros de Dionysus depende do Vinho(ou sangue) para sobreviver, e sua fonte de energia e que enerdifica seus cosmos(trate como a Desvantagem **Dependência**), tambem todos os guerreiros de Dionysus possui algum tipo de **Insanidade.**

Recompensas: Assim que se alimentam de Vinho(ou sangue) suas energias voltam, e como se o vinho(ou sangue) tivesse a propriedade de curar, o incrivel e que quanto mais ficar embreagado mais forte o guerreiro fica(jogue 1d6, resultado 5 ou 6 significa que o personagem esta enbreagado, recebendo o bonus de F+1 H+2).

Erís Deusa da Discórdia

Éris é a Deusa da Discórdia, nascida de Nix e renascida com o nascimento de Ares, ao que são frequentemente chamados de irmãos. Ela é a discórdia no casamento, mas sobretudo na Guerra, acompanhando o irmão pelo campo de batalha. E quando todos os Deuses se retiram, mesmo o irmão, ela permanece no local para gozar do caos e destruição causados. Ela é a Deusa que inflige o sofrimento, chegando mesmo a ser chamada de monstro infernal. E os seus esquemas de Discórdia não se ficam pelos mortais: quando Harmonia, filha de Ares e Afrodite, se casou, ela foi a única Deusa não convidada, devido ao seu comportamento. Como vingança tirou uma maçã dourada da árvore das Hespérides e inscreveu nela "Para a mais bela Deusa" atirando-a para a mesa do banquete. De imediato Afrodite, Hera e Atena se ergueram para reclamar o prémio, o que levou, eventualmente, à guerra de Tróia, a maior Guerra entre o Oriente e o Ocidente. Seus guerreiros mais conhecidos são o quinteto Fantasma (Ghost Five), os guerreiros que no passado remoto serviram a Atena como Cavaleiros de Prata e agora são soldados de Eris, verdadeiras lendas como cavaleiros, esse guerreiros são bastante fortes, tendo poderes que chegam aos pés de um cavaleiro de ouro.

Exigencias: Uma das exigencias principais que eris determina e que seus guerreiros espalhem o caos e a destruição por onde passa, isso causa uma má reputação para os seus guerreiros, pois são visto como mal agoro ou como seres do inferno(recebem **Má fama**).

Recompensas: como Recompensa seus guerreiros recebem uma habilidade chamada **Força do Caos**, um tipo de habilidade que permite utilizar seu cosmo para criar uma dimensão paralela na qual eles levam vantagens(funciona como a vantagem **Area de batalha)**.

Hades Deus do Submundo

Hades, deus do submundo e um dos mais poderosos de todos os deuses, junto com seus irmãos Posseidon, deus dos mares, e Zeus, deus dos deuses, formam a trindade. Um deus impiedoso, que dá uma vida eterna ilusória aos seus servos. Seus 108 espectros e suas Sapuris forma o maior exercitos de todos os Deuses.

Mais um deus que não gostava dos humanos pelos seus pecados. Desde as eras mitologicas, Hades deseja purificar a terra dos humanos por causa de seus pecados, mas suas

tentativas foram todas frustradas por Athena. As estrelas malignas, os Espectros, seguem Hades pelo fato de não terem bondade no coração e de serem privilegiados como não sofrerem no Mundo dos Mortos, e sim fazer os outros sofrerem. Como Deus dos Mortos, Hades tem o poder de renascer qualquer humano tornando-o assim seu subordinado e acrescentando-o ao seu exército de Espectros. Também pode transitar facilmente entre o Mundo dos Vivos, o Seikishiki e o Mundo dos Mortos sem ferir-se por quaisquer circunstâncias encontradas em tais lugares.

Exigencias: Os espectros de Hades não devem hesitar em atacar um inimigo, assim como devem evitar com a vida a entrada de qualquer um deles em seu palácio ou mais ainda nos Campos Elíseos.

Recompensas: Ganha um tipo especial de imortalidade de graça (Perde toda a experiência que já ganhou, mas pode conseguir mais ao ressuscitar, mas ainda obedecendo ao limite de 10 por aventura, ou outro limite que o mestre estipular).

Hephaisto Deus do Fogo

Divindade do fogo, dos metais e da metalurgia, conhecido como o ferreiro divino. Hefesto foi responsável, entre outras obras, pela égide, escudo usado por Zeus em sua batalha contra os titãs. Construiu para si um magnífico e brilhante palácio de bronze, equipado com muitos servos mecânicos, odiado por sua mãe, a deusa Hera, Hephaisto possui um enorme templo forjado por ele mesmo nos montes de Etna, na Sicilia, dizem que fora ele que haveria de ter ensinado a raça dos lemurianos(a raça do cavaleiro Mu e kiki) a arte de consertar armaduras, os seus guerreiros são dotados da melhores armaduras existente dentre todas do universo, são tão resistentes quanto as kamuis divinas, alguns ate disse que essas armaduras kamuis foram criadas por Hephaisto.

Exigencias: Todo guerreiro de Hephaisto deve assim que completar seu treinamento criar sua propria armadura, a partir da forja, essa armadura sera criada e abençoada pro hephaisto ganhando o estatos de armadura divina. Tambem todo guerreiro de Hephaisto recebe a Desvantagem **Furia**.

Recompensas: Primeiramente a armadura de um guerreiro de Hephaisto não e uma armadura comum, a armadura ganha bonus de +1 na Armadura inicial(ex: se sua armadura for criada com A2 ela sera A3 em vez de 2), alem disso devido ao intenso treinamento no monte vulcanico, seus guerreiros recebem a Vantagem **Invulnerabilidade(Calor/Fogo)**.

Hera Deusas dos Deuses

Irmã e esposa de Zeus, deusa dos deuses, que rege o casamento. Retratada como ciumenta e agressiva, odiava e perseguia as amantes de Zeus e os filhos de tais relacionamentos, tanto que tentou matar Hércules quando este era apenas um bebê. O único filho de Zeus que ela não odiava, antes gostava, era Hermes e sua mãe Maia, porque ficou surpresa com a sua inteligência. Possuía sete templos na Grécia. Mostrava apenas seus olhos aos mortais e usava uma pena do seu pássaro para marcar os locais que protegia. Hércules destruiu seus sete templos e, antes de terminar sua vida mortal, aprisionou-a em um jarro de barro que entregou a Zeus. Depois disso, ele foi aceito como deus do Olimpo. Hera era muito vaidosa e sempre quis ser mais bonita que Afrodite, sua maior inimiga. Seus Generais Protegem cada templo como se fosse seu lar, dando a vida para protege-los, são guerreiros bem poderosos que mostram seu valor perante sua deusa.

Exigencias: Seus Guerreiros devem ser leais aos templos que protegem, não podendo abandona-los em tempos de guerra, e alem disso devem protege-los com a propria vida

Recompensas: Recebem uma certa vantagem enquanto lutarem perto de seus templos, pois o cosmo de sua deusa emana não so no templo mas em toda a região proxima a ele(funciona como a Vantagem **Arena**).

Hermes Deus mensageiro

Um dos 12 deuses do Olimpo. Filho de Zeus e de Maia, nasceu na Arcádia, revelando logo extraordinária inteligência.possui como simbolo o Caduceu(um bastão com duas cobras entrelaçadas e cuja a parte superior e adornada com asas), recebeu de irmão apolo o dom da Adivinhação,famoso também por ser o único filho que Zeus tivera que não era filho de Hera, que ela gostou, pois ficou impressionada pela sua inteligência, Hermes e o deus mais veloz de todos os deuses, sua incrivel velocidade impresiona até o proprio Zeus(dizem que ele pode alcançar a velocidade 10x mais rapido que a luz).

Exigencias: Os guerreiros de

Hermes deve ser rapidos e espertos como ele, Hermes não aceita guerreiros que não são muito inteligentes e nem com velocidad consideravel, para ele essa e a combinação perfeita de um guerreiro, rapidez para agir na hora certa e inteligencia para saber o que esta fazendo e fazer certo(em termo de jogo deve ter com caracteristica mais alta a **Habilidade**).

Recompensas: Alem de recebem um dom de velocidade incrivel(**Vantagem Aceleração**), ainda recebem um incrivel poder, 1 vez por dia os guerreiros de Hermes podem alcançar a velocidade de seu Deus,o que e considera mais ou menos 10x vezes mais rapido que a luz, isso dura por um turno, porem e suficiente para fazer QUALQUER ação, pois seu guerreiro fica com **Habilidade infinita.**

Odin, Deus nordico

O maior dos deuses vikings, governante de Asgard e senhor de todas as magias. Odin também e o deus da sabedoria. Odin é o equivalentede Zeus, na mitologia nórdica, mas também é considerado deus da guerra e da sabedoria.Odin e seus guerreiros deuses não se importam muito com o que acontece na Grécia,preferindo se preocupar com o que acontece co sua terra, Asgard, um terra onde a neve e eterna e o sol dificilmente aparece.

Seus não e um deus maligno, muito pelo contrario, e um deus muito bondoso não so com s habitantes de sua terra mas com forasteiros, sua relação com os deuses gregos e distante, os outros deuses o tratam como um primo distante, não se envolvendo muito nos seus problemas, poseidon e o único que rivaliza com odin, pois seus mares não são governados por ele, e sim por uma divindade menor chamada Aegir, poseidon anceia o dia em que derrotara odin e tomará posse das terras gelidas de Asgard e todo continente nordico.possui como arma a espada Balmun, uma espada tão poderosa quanto a famosa excalibur.

Exigencias: Todos os guerreiros de Odin devem lutar até morrer, sem medo algum, e devem ser tão impiedosos com seus oponentes quanto possível, sem dar chance para que eles sobrevivam. Não podem também se afastar por mais de 1 semana das terras de Odin, nem deixa que seu atual representante sofra qualquer ferimento.

Recompensas: Todos os guerreiros deuses podem entrar em uma fúria de batalha (10PCs A+1, R+1, F+2) e podem ressuscitar sozinhos, sacrificando 5PCs permanentes e ganham H+1 (Eles voltam como os Einherjar, que na verdade só deveriam ressuscitar no Ragnarök, mas para efeitos de jogo fica assim mesmo).

Poseidon Deus do Mares

Assim como Zeus e Hades, poseidon forma a triade de deuses mais poderosos, como primeiro filho de Cronos e Réia era um dos principais deuses do Olimpo e, de acordo com certas tradições, é irmão mais velho de Zeus. Primordialmente Zeus terá obrigado seu pai Cronos a regurgitar e restabelecer a vida aos filhos que este sistematicamente engolia, e entre os salvos está Posídon, explicando assim Zeus como o irmão mais novo. Agora Grande deus dos oceanos e mares, tem uma fortaleza subaquática. O principal objetivo de Posseidon é junto com seus generais marinas, trajando suas escamas, tomar o controle do mundo sobreaquático. Geralmente, Poseidon usava a água e os terremotos para exercer vingança.

Exigencias: Seus generais não devem ficar longe de seu templo por mais de um dia, e deve abandonar qualquer coisa que esteja fazendo caso seu pilar seja atacado, para defendê-lo (2, 3, 11 ou 12 em 2d6).

Recompensas: Recebem o poder de respirar debaixo d´água, (como se tivesse a vantagem **Respiração desnecessária**,apenas embaixo da agua).

Zeus, Deus dos Deuses

Zeus é o mais importante e influente de todos os deuses gregos, e considerado, por muitos, o mais poderoso deles. Na mitologia grega, é o rei dos deuses, soberano do Monte Olimpo e deus do céu e do trovão. Zeus era filho de Crono e Reia, o mais novo de seus irmãos. Durante muito tempo quem governou a Terra foi Urano (o Céu). Até que foi destronado por Cronos, filho de Urano e pai de Zeus. Então Urano profetizou que Cronos também seria destronado por um de seus filhos. Cronos era casado com Réia, e quando seus filhos nasciam ele os devorava. Assim aconteceu com Hera, Hades, Posídon, Héstia e Demeter. Quando nasceu o sexto filho, Réia decidiu salvá-lo, com a ajuda de Gaia (a Terra) que desgostava Cronos porque ele aprisionou os Hecatônquiros no Tártaro, temendo seu poder, esses gigantes possuíam cem braços e

cinquenta cabeças.Gaia leva Réia para parir secretamente esse filho na *Caverna de Dicte* (em outras versões foi no Monte Ida) em Creta. Lá Reia dá seu filho que se chama **Zeus** (tesouro que reluz) aos cuidados de Gaia e das Ninfas da Floresta (em outras versões Zeus fica com os centauros), Zeus cresceu alimentado pela cabra Amalteia. Quando ela morreu, ele usou a sua pele para fazer um escudo conhecido por Égide. Logo Réia retorna ao Palácio de Cronos, local onde Reia e seu esposo viviam e enrola em panos uma pedra e começa a fingir um parto, depois dá ao seu marido esse embrulho e ele o engole achando ser o sexto filho.
Exigencias: Todos os guerreiros de Zeus devem ter o código de honra dos heróis e da honestidade e não podem lutar em lugares onde rege Zeus (A menos que o próprio diga o contrário).
Recompensas: Ganham a Vantagem **Levitação**, alem disso suas armaduras são bem mais poderosas que qualquer outra, recebem o bonus de A+2.

Em termos de Jogo!!!

Primeiramente devo falar que, os deuses são serem INDESTRUTIVEIS, para qualquer personagem jogador que queira enfrentar um Deus, aconselhamos que não o faça, pois apenas Deuses podem lutar contra Deuses(isso para personagem iniciantes, seres epicos ai já e outra historia).
Todos os Deuses tem as **Vantagem armaduras extra(tudo), imortal e Reflexão,** um Deus quando derrotado, pode vir a retornar a terra em outro corpo ou outra forma de avatar. Alem disso é imune a todos os tipos de ataque ou armas(exceto armas mágica com Focus 4 ou mais, ou Armas Especiais); também são **Invulneraveis** a todas as formas de magia, medo e psiquismo realizado por mortais.
Qualquer criatura com Resistencia 3 ou menos ficará paralisada á simples visão de um Deus, durante 1dx10 minutos. Criaturas com Resistencia acima de 2 podem fazer um teste de resistência -2 para ignorar esse efeito.
Outra, Qualquer ataque bem-sucedido contra um deus(que cause dano) retornar automaticamente para o mantante do ataque, a não ser que o mesmo passe em um teste de Habilidade -2.

Uma outra coisa interressante, os Deuses tem uma habilidade curativa incrivel, podem recuperar seus poderes e pontos de vida na metade de tempo que o normal. Isso se deve ao fato de que os Grandes poderes dos Deuses e a Fonte de sua Imortalidade vem do "Sangue Azul" tambem conhecido como **Ikhor, o Sangue Sagrado**, este sangue milagroso concentra o cosmo dos deuses e possui as propriedades curativas acima, alem disso seus sangue tambem pode curar qualquer tipo de doença e abençando uma armadura concede a ela o estados de **Armadura divina**.

Os Titãs e Semi-Deuses

Filhos de Cronos, os Titãs são seres que se assemelham aos deuses, na verdades são seres anteriores aos deuses, enviados para o tartaro por Zeus, Cronos e os Titãs anceiam para o dia em que retornaram a terra e iniciaram uma nova Guerra dos deuses "**Titanomaquia"** Quando isso acontecer, o Palacio de Cronos ira surgir e dele aparecerá, o **Theos Sema, o Selo dos Deuses**, o Theos Sema e a propria vida dos titãs, um selo refletido nos Céus com o poder dos cosmos dos titãs, Assim que os Titãs voltarem, utilizaram seus **Sohmas**, armaduras concedidas pela propria Gaia, a mãe-terra, esse sohma possui a habilidade de cura tambem, acelerando o poder de cura dos Titãs.
Semi-Deuses são serem que receberam sangue divino, os filhos dos Deuses, muitos são considerados "impuros" por não serem filhos legitimos dos deuses, mas mesmo assim possuem a mesmas habilidades que os pais, exceto os poderes de **Reflexão e a imortalidade**, porem vivem bem mais que um ser humano, em media o dobro, e são mais resistentes que um humano comum. Semi-Deuses não existem no Saint Seiya original, mas o mestre pode acrescenta-los para dar um "ar mais mitologico as aventuras"
Alguns exemplos de Semi-deuses que o mestre pode colocar: *Gilgamesh(rei dos sumerios, dizia ser 2/3 deus e 1/3 humano), Hercules(filho de Zeus),Perseu(Heroi que Matou a medusa), Aquiles(heroi grego que participou da guerra de troia), Hector (um dos maiores herois Troianos).*

Capitulo04:Armaduras e Constelações

As Armaduras Zodiacais

Em Cavaleiro do Zodiaco a maioria dos personagens são guerreiros que vestem diferentes tipos de **armaduras**. Cada uma delas foi desenhada e construída por ferreiros a serviço de um deus. Para herdar uma armadura, o cavaleiro passa por um treino que leva anos sob um tutor; ao final desse treino, ele consegue fazer feitos que desafiam a estrutura humana e leis da física. Isto requer que o guerreiro tenha um certo controle de seu cosmo.

A não adequação do cosmo faz com que a armadura se torne apenas uma proteção pesada. Quanto mais controle tem o guerreiro sobre o cosmo, maior sua capacidade de ter uma armadura de nível melhor.

Caixa de Pandora

A armadura de um cavaleiro tem uma vida, que, ao ser destruída, só pode ser revivida, e não restaurada de maneira qualquer. Somente os dencendentes do povo que as forjou podem revivê-las. No caso das Armaduras de Atena por exemplo, o cavaleiro deve sacrificar metade do próprio sangue para ajudar na recuperação, sendo que um humano normal morre ao perder mais de um terço.

Apesar de cada tipo de armadura ter características diferentes, seus princípios de funcionamento são bastante similares: elas são muito mais resistentes do que o metal comum, e amplifica a cosmo-energia do usuário muitas vezes. Abaixo, os principais tipos de armaduras e suas particularidades:

Armadura de Atena: As Armaduras de Atena (Cloth no original) foram criadas por uma tribo de ferreiros paranormais (Mu, Shion e Kiki por exemplo), no extinto continente de Lemúria. É o segundo grupo de armaduras criadas (até onde se sabe) e foram criadas para proteger os Cavaleiros de Atena no seu primeiro confronto contra Poseidon. Cada armadura representa uma constelação .O Cavaleiro deve possuir justiça e integridade, sendo assim, quem a veste deve fazer jus à sua armadura, ou ela o abandona por conta própria. É importante ressalvar que as classificações das armaduras não correspondem ao material utilizado na confecção.

das armaduras A maior parte delas é feita dos metais fictícios Gamanion e Oricalco, utilizando o pó das estrelas como 'liga'. Mesmo porque o ouro é muito maleável, de dureza inferior à prata.

Armadura de Bronze

Usadas pelos Cavaleiros de bronze, a categoria mais baixa dos Cavaleiros de Atena. Cada armadura tem em geral uma cor diferente e são as armaduras mais fracas, sendo a armadura de Fênix a mais forte dessa classe, com a capacidade de auto-regeneração. Segundo Camus de Aquário elas são congeladas à temperatura de 150°C Negativos.

Lista das armaduras de Bronze Conhecidas: *Pegaso, Dragão, Cisne, andrômeda, Fênix, Unicórnio, Leão Menor, Urso, Hidra, Lobo, Camaleão, Sextante, Lince, Cab. De berenice, Buril, Lebre, Pomba, Raposa, Cassiopeia, Compasso, Coroa astral, Girafa, Mesa, Microscopio, Rio Eridiano, Telescopio, Triangulo Astral, Tucano, Grou.*

Armadura de Prata

Usadas pelos Cavaleiros de prata, a categoria média dos Cavaleiros de Atena. Normalmente elas não trazem muitas cores, predominando as cores cinza, branca ou prata. Muitas Armaduras de Prata tem desenhos parecidos quando vestidas pelos Cavaleiros. Segundo Camus de Aquário elas são congeladas temperatura de 200°C Negativos.

Lista das armaduras de prata Conhecidas: *Àguia, Ofiúco, Lagarto, Baleia, Cão de Caça, Centauro, Corvo, Auriga, Cérbero, Perseu, Cão Maior, Mosca, Hércules, Flecha, Cefeu, Lira, Tarântula, Pavão, Lótus, Taça, Grou, Triângulo, Altar. Golfinho,Popa, Sextante, Vela, Ave do paraiso, Boieiro, Cavalo menor, Cão menor, Coroa Boreal, Dourado, Esquadro, Indio, Octante, Peixe voador, Pintor, Relogio, Reticulo, Escultor* .

Armadura de Ouro

Usadas pelos Cavaleiros de ouro, considerados o grupo de Cavaleiros mais forte dentre os que seguem Atena. Cada uma representa uma constelação zodiacal, conseqüentemente, também um signo do Zodíaco. Diferentemente das outras armaduras, essas protegem a maior parte do corpo e são praticamente indestrutíveis. O seu estilo é dominado por peças protetoras com forma arredondada e ornamentadas com espirais vitruvianas em alto-relevo, sendo exceção as armaduras do Câncer, Escorpião e Peixes com pontas angulosas, representando as escamas dos peixes e a armadura quitinosa dos artrópodes. Segundo Camus de Aquário somente atingindo a temperatura do zero absoluto (-273°C) elas podem ser congeladas. Elas têm a capacidade de absorver a luz solar, por isso possuem esse aspecto dourado e luminoso.

Lista das armaduras de ouro Conhecidas: *Àries, Touro, Gêmeos, Câncer, Leão, Virgem, Libra, Escorpião, Sagitário, Capricórnio, Aquário, Peixes.*

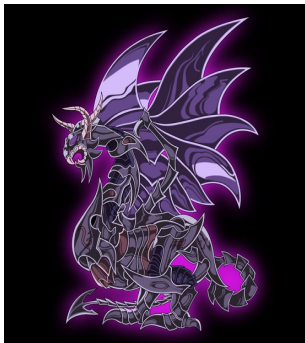
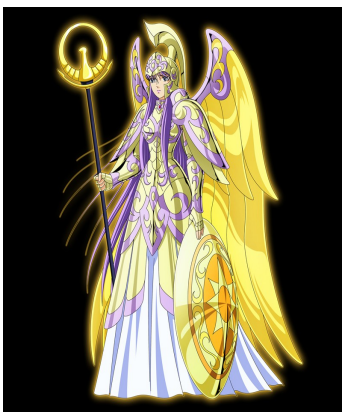
Armadura Divina

Esta vestimenta é a mais poderosa entre todas as classes de armaduras. São obtidas pelos Cavaleiros de bronze após terem sido molhados pelo sangue de Atena e os mesmos terem alcançado definitivamente o Oitavo Sentido. Assim como na Armadura de Ouro, as armaduras divinas protegem todo o corpo do Cavaleiro, são adornadas com simbolos e todas possuem prolongamentos em forma de asas. São as versões mais próximas das Kamui originalmente. A própria armadura da deusa Atena é também desta classe.

Armaduras Negras: Construídas na Ilha da Rainha da Morte por renegados do Santuário, as Armaduras Negras são cópias das Armaduras de Bronze, pelo fato dessas serem as mais simples de reproduzir dentre todas as armaduras de Atena – ainda que não sejam cópias perfeitas no que se refere ao poder a elas legado. Foram feitas várias cópias da armadura de Fênix por ser a mais poderosa da classe de bronze.

Armaduras Divinas de Odin: As Armaduras Divinas de Odin representam as sete estrelas da constelação de Ursa Maior (sendo que uma, Zeta, é representada por dois guerreiros: Shido e Bado). Elas foram criadas para vestir os guerreiros lendários e divinos de Odin. Cada uma delas também representa uma criatura mitológica ou objeto originado da mitologia nórdica (como a serpente de Midgard, Jormungard, e Sleipnir, o cavalo de Odin). Cada uma delas carrega uma safira que representa uma das estrelas da constelação. Também é dito que elas protegem contra o frio extremo de Asgard.

Escamas de Poseidon: Poseidon é o primeiro deus de que se tem conhecimento a criar armaduras para proteger os seus marinas. As Scales (Escamas) das armaduras são feitas de Oricalco, um raro metal que pela lenda existiu em um meteorito que afundou na cidade perdida de Atlântida; onde agora é o templo de Poseidon. As Escamas dos sete

Generais Marinas são parecidas com as Armaduras de Ouro, com uma maior predominância do tom laranja no seu desenho, além de sua dureza e resistencia que são bastante semelhantes as de ouro. Cada escama representa criaturas mitológicas, e é dito que os mitos relacionando essas criaturas originaram-se delas mesmas (considerando-se o universo dos Cavaleiros, claro). As escamas conhecidas até o momento são: Cavalo Marinho, Scylla, Crysaor, Lymnades, Kraken, Sirene e Dragão Marinho. Além dos sete generais, Tétis de Sereia, os Soldados, e o próprio Poseidon também trajam Escamas.

Surplices de hades: São sempre referidas como "Sapuris" pelos fãs, devido à pronúncia japonesa da palavra. O nome correcto em portugues seria Sobrepeliz, e é baseado nas vestes utilizadas em cerimónias religiosas. Essas são as armaduras criadas por Hades, Senhor dos Mortos, para vestir os seus servos, os 108 espectros. A característica comum entre essas armaduras é possuírem muitos e detalhados ornamentos, harmonizando perfeitamente com o ambiente do Mundo dos Mortos. As Surplices representam criaturas demoníacas na maior parte das vezes, sendo algumas relacionadas a Hades (como o barqueiro, Caronte de Aqueronte), ou outros tipos de criaturas mitológicas.

Kamui: São as armaduras dos deuses. Não se sabe muito sobre elas, pois são tão lendárias que só foram usadas nas épocas mitológicas. É importante ressaltar que na era atual, Atena, Poseidon e Hades não apareceram trajando Kamuis, apenas armadura divina, escama e surplice respectivamente., os doze deuses do Olimpo da mitologia grega são citados como Hera, Apolo, Artemis, Poseidon, Atena, Deméter (que substuiu Dionísio), Afrodite, Hefesto, Hermes, Héstia (que substituiu Ares), Hades e Zeus, o Todo Poderoso. Todos os doze vestiam armaduras chamadas de Kamui. Eram divinamente reluzentes e possuíam poderes infinitamente maiores que as Armaduras dos Cavaleiros, Escamas dos Marinas ou Surplice dos Espectros. Como todos os deuses, exceto Atena, Poseidon e Hades sumiram nos céus junto com Zeus ainda na Era dos Deuses, essas Kamuis passaram a ser comentadas apenas como lendas. Segundo palavras de Poseidon, os Deuses do Olimpo um dia descerão à Terra para punir os humanos. A volta dos Doze Deuses do Olimpo trajados com suas Kamuis pode tornar-se o estopim para a próxima batalha dos Cavaleiros de Atena.

Sohma: São as armaduras usadas pelos Titãs, o seu nome é de origem grega, e significa corpo. O motivo desse nome torna-se bem evidente quando olhamos para o desenho de cada uma das armas/armaduras. Todas elas, com principal enfase nas masculinas cobrem a totalidade do corpo dos Titãs, num modo que nenhuma outra até então o fez. Cobrem as pontas dos dedos das mãos, a totalidade das pernas e braços, posseuem elmo e no caso de Hiperion uma máscara cobre-lhe o rosto. Elas foram dadas aos Titãs, por Gaia, sua mãe, para que estes lutassem contra a tirania de Urano. Cada armadura representa uma arma branca medieval: Espada Longa, Rapieira, Adagas Gémeas,Foice- Aster Blade, Lança- Brabeus Blade, Besta, Martelo, Katar de lâmina tripla (Adaga Bundi), Punhal, Machado. Megas Drepanon, a Gadanha de Cronos, é a mais poderosa e estava lacrada e protegida sob a estátua de Atena. São praticamente mais resistentes do que as armaduras de Ouro.

Glorias: É o nome das armaduras dos anjos guardiões, como Ikkarus(Touma), Odysseus e Theseus. É de notar que o seu aspecto é em tudo muito semelhante às armaduras que os guerreiros gregos e romanos usavam na antiguidade, sem nada representativo excepto na glória de Ikkarus, que é na realidade usada por Touma. Uma visão mais filosofica sobre a simplicidade do seu aspecto poderia indicar que a fama e glória do seu portador foi tão imortalizada e tão reconhecida na história que o valor dos semi-deuses Odisseu e Teseu sobrepõe completamente a propria armadura e estas são simplesmente protecções muito resistentes oferecidas pelos deuses e daí o seu nome. Já pelo contrário, no caso de Touma, a armadura tem um elemento que caracteriza Ícarus, as asas. Isto é sinal de que o portador não é por sí mesmo um simbolo. Essa ideia é ainda mais reforçada pela máscara que Tohma usa, que tal como no caso das amazonas, é um simbolo do abandono de identidade, neste caso humanidade tentando assumir-se como um semi-deus.

Em termo de Jogo!!!!

As Armaduras dos Cavaleiros são consideradas **Parceiros**. Possuem Caracteriticas e vantagem como Qualquer personagem, embora normalmente tenham F0, H0 E PdF0(mas há exceções).

Cada Armadura é conquistada, após anos de treinamento e um duro teste,s endo considerada uma das maiores honras ostentar seu poder. A armadura é quase um ser vivo, capaz de curar-se sozinha com o tempo, tomar decisões e, dentro de certos limites, até mesmo agir e se movimentar por vontade própria.

Armaduras recuperam Pvs e Pcs apenas quando "descansam" em seus cofres(chamados de Caixa de pandora). Da mesma forma que um personagem, uma Armadura PODE morrer se perder todos os seus Pvs. Neste caso, só voltam á vida quando consertadas, da mesma forma que construtos, a distribuição de dano ficará da seguinte forma, a armadura consegue absorver **Metade do dano causado ao seu guerreiro,** alem disso se o total de dano causado for inferior ao valor total da armdura, ela absorve o dano todo e o cavaleiro não recebe nada(EX: Um dano que cause o total de 5 de dano, se meu adversario e um marina e tiver Armadura 5, este não recebe nada e armadura leva o dano).

A seguir uma tabela sobre as armaduras e seus respectivos bonus.

Armaduras	*Caracteristicas*	*Pontos de vida*
Armaduras de bronze e sapuris rasas,fracas ou medias	***Armadura 1 a 3 Resistencia 2 a 4***	***De 6pvs até 24pvs***
Armadura de prata	***Armadura 2 a 4 Resistencia 3 a 5***	***De 12pvs até 30pvs***
Escamas marinas e Sapuris Altas	***Armadura 3 a 5 Resistencia 4 a 6***	***De 18pvs até 42pvs***
Armaduras douradas, sapuris kyotos	***Armadura 4 a 6 Resistencia 5 a 7***	***De 24pvs até 48pvs***
Armaduras Sagradas	***Armadura 5 a 10 Resistencia 6 a 12***	***De 36pvs até 72pvs(eleva o poder a escala kiodai(100x).***
Kamui	***Armadura 50 a 100 Resistencia 50 a 100***	***De 60pvs até 300pvs(eleva o poder a escala Kamei(x1.000.000).***

Obs: Algumas armaduras não constam aqui,porque suas características e atributos se assemelham ou até mesmos se igualam às já citadas.

"Um ataque não Funciona duas vezes contra o mesmo Cavaleiro"!!!!

Um termo muito utilizado em Saint Seiya, tanto no anime quando no mangá, na verdade a coisa não funciona desse jeito, e que os cavaleiros são tão velozes que quando seus olhos podem observar tudo, ate um ataque findo de seus inimigos, observando o ataque e possivel ver sua trajeto e saber como ele funciona, daí pra frente ele saberá como funciona o ataque e quando deve evita-lo. Isso pode ser usado com qualquer cavaleiro, mas as coisas não são tao faceis como parece.

Primeiramente, o Personagem deve ser bem-sucedido em um teste de Habilidade, dependendo da categoria de cavaleiro (bronze, Prata ou ouro) a dificuldade aumenta, cavaleiros de categorias iguais não tem penalidades, -1 para cavaleiros de nivel inferior, -2 para cavaleiros de nivel 2x inferior e assim por diante...

Segundo que o personagem não pode realizar um teste de habilidade para se esquivar, devendo receber o ataque em cheio, isso pode ser um risco para personagem que tenham suas vidas curtas, ou estejam muito debilitado.

Ai depois disso na proxima vez que ele for usar mesmo ataque contra o personagem, este tera um bonus de +2 em habilidade para esquiva, esse bonus e para o ataque em si, so para ele, não podendo ser usado para outros ataque ou formas de ataque.

Capitulo05:O Cosmo e seus Poderes

Como explicado no capitulo de kits, o cosmo e a energia interior e exterior de um cavaleiro, não importanto a cor da armadura, em um combate vencerá quem conseguir aumentar mais seu cosmo, com o cosmo vem os poderes que os cavaleiros recebem, a maioria desses poderes tem relação com sua constelação guia e sua armadura, bom utilizando a regra **do manual 3d&t turbo**, vamos catalogar os poderes do cavaleiros, de acordo com a vantagem **Superpoder ou outras nescessarias**, os poderes iram seguir a ordem de força de cavaleiro(bronze,negro,prata etc...)

Cavaleiros de Bronze

Nome	*Vantagem superpoder ou outros*	*Cavaleiro possuidor*
Meteoros de pegasus	*Aumento de Dano(Focus 4 luz) + Tiro multiplo*	*Pegaso*
Cometa de pegasus	*Explosão(Focus 8 luz)*	*Pegaso*
Turbilhão de pegasus	*Vantagem Arremesso+ Aumento de dano(Focus 5 luz)*	*Pegaso*
Cólera do dragão	*Aumento de Dano(Focus 4 luz)*	*Dragão*
Dragão Nascente	*Ataque magico(Focus 6 luz)*	*Dragão*
Pó de Diamante	*Aumento de dano (Focus 4 Ar+Agua)*	*Cisne e aquario*
Trovão aurora ataque	*Ataque magico (Focus 8 ar+agua)*	*Cisne e aquario*
Colisto(circulo congelante)	*Vantagem paralisia*	*Cisne e Aquario*
Corrente de andromeda	*Vantagem Arma especial + membros elasticos*	*Andromeda*
Tempestade Nebulosa	*Ataque especial(Focus 8 luz)*	*Andromeda*
Onda trovão	*Ataque especial (preciso, teleguiado)*	*Andromeda*
Defesa Circular	*Proteção Magica (Focus 6 terra)*	*Andromeda*
Ave fênix	*Ataque magico(fogo)*	*Fenix*
Golpe fantasma de fênix	*Ilusão avançada*	*Fenix*
Galope do unicornico	*Ataque multiplo*	*Unicornio*
Morte uivante	*Ataque especial(força)*	*Lobo*
Garras venenosas	*Ferrões venenosos(focus 4 Trevas)*	*Hidra*
Enforcamento do Urso	*Ataque especial(força)*	*Urso*

Nome	Vantagem superpoder ou outros	Cavaleiro possuidor
Explosão do leão	*Aumento de Dano(Focus 4 luz)*	*Leão menor*
Ataque de chicote	*Arma especial*	*Lagarto*
Fios da morte	*Membros elasticos*	*Berenice*
Garras cortantes de ventania	*Aumento de Dano(Focus 4 Ar)*	*Lince*

Cavaleiros Negros

Nome	Vantagem superpoder ou outros	Cavaleiro possuidor
Meteoro das trevas	*Aumento de dano (Focus 4 trevas)+ Tiro multiplo*	*Pegaso Negro*
Punho da Morte negra	*Ferrões Venenosos (focus 4 Trevas)*	*Pegaso Negro*
Golpe espiritual de um dedo	*Aumento de dano (Focus 5 trevas)*	*Dragão negro*
Presas nebulosas negras	*Arma especial + Membros elastico*	*Andromeda negro*
Tempestade negra	*Aumento de Dano (Focus 4 Ar+Agua)*	*Cisne negro*
Ilusão diabolica do fantasma das trevas	*Ilusão avançada*	*Fenix negro*

Cavaleiros de prata

Nome	Vantagem superpoder ou outros	Cavaleiro possuidor
Lampejo da Águia	*Vantagem Ataque especial(força)*	*Aguia*
Garras do trovão	*Vantagem Toque de energia*	*Ofiúco*
Parede de defesa de Ar	*Vantagem Deflexão*	*Lagarto*
Turbilhão de Mármorre	*Ataque especial (Vento/som)*	*Lagarto*
Jato explosivo de Kaitos	*Arremesso + ataque especial (força)*	*Baleia branca*

Nome	Vantagem superpoder ou outros	Cavaleiro possuidor
Ataque de 1 milhão de fantasma	*Ilusão(focus 8 em luz) + Tiro multiplo*	*Cão de Caça*
Compreensão da mente	*Vantagem Telepatia*	*Cão de Caça*
Redemoinho de Chamas	*Ataque especial (calor/Fogo)*	*Centauro*
Pluma das Asas negras	*Vantagem Paralisia*	*Corvo*
Ataque de disco	*Arma especial (precisa)*	*Auriga*
Maça do inferno	*Arma especial (telegiada)*	*Cérbero*
O demônio Górgone	*Ataque especial (força)*	*Perseu*
Cornéforo	*Ataque especial (vento/som)*	*Hércules*
Chute mortal de mosca	*Ataque especial(força)*	*Mosca*
Força demoniaca	*Ataque especial(força)*	*Cão maior*
Flecha fantasma	*Ferrões venenosos*	*Flecha*
Acorde perfeito	*Arma especial+ Pericia musica*	*Lira*
Acorde Noturno	*Arma especial+Pericia Musica*	*Lira*
Serenata da Viagem da Morte	*Arma especial+Pericia Musica*	*Lira*
Teia de Tarântula	*Vantagem Paralisia+Roubo de vida*	*Tarântula*
Explosão de lotus	*Aumento de Dano (Focus 6 luz)*	*Lòtus*
Poder sonoro de 1000 mão divinas	*Ataque multiplo +Aumento de Dano (Focus 6 luz)*	*Pavão*
Selo dos 3°Mundos	*Enfraquecer(Focus 6 luz)*	*Triângulo*

Cavaleiros de Ouro

Nome	*Vantagem superpoder ou outros*	*Cavaleiro possuidor*
Revolução estelar	*Ataque magico (Focus 12 luz)*	*Aries*
Extinção Estelar	*Explosão(Focus 14 luz) + Raio desintegrador*	*Aries*
Parede de Cristal	*Proteção Magica (Focus 14 luz)*	*Aries*
Rede de Cristal	*Vantagem Paralisia*	*Aries*
Psicocinese	*Telecinese+ Telepatia*	*Aries*
Grande Chifre	*Soco de Arsenal*	*Touro*
Super nova do Titã	*Aumento de Dano (Focus 10 luz,F)*	*Touro*
Explosão Galáctica	*Explosão(Focus 16 Luz)*	*Gemeos*
Outra Dimensão	*Teleportação planar*	*Gemeos*
Ilusão do Príncipe das Tr.	*Dominação total*	*Gemeos*
Ondas do inferno	*Teleportação planar*	*Cancer*
Chamas Azuis do Inferno	*Ataque magico (Focus 12 fogo+Trevas)*	*Cancer*
Destruição das Almas Funebres do inferno	*Explosão(Trevas, depende de quantas almas a no local)*	*Cancer*
Relampago de plasma	*Aumento de Dano (Focus 16 luz)*	*Leão*
Presa Relãmpago	*Ataque magico (Focus 16 luz)*	*Leão*
Explosão de Fòtons	*Ataque especial (Perto da morte)*	*Leão*
Tesouro do Céu		*Virgem*
Transmigração aos Seis Mundos	*Teleportação planar*	*Virgem*
Rendição do Rei das trevas	*Ataque Magico (Focus 20 luz)*	*Virgem*

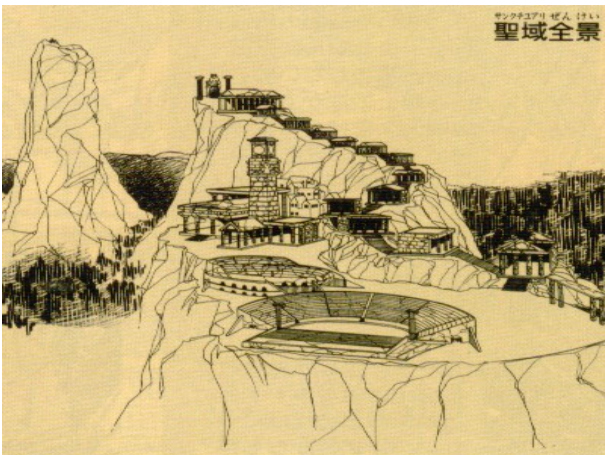
Nome	*Vantagem superpoder ou outros*	*Cavaleiro possuidor*
Invocação Suprema dos Espíritos	*Ilusão Avançada*	*Virgem*
Khan	*Vantagem Reflexão*	*Virgem*
Colerá dos 100 Dragões	*Ataque magico (Focus 16 luz)*	*Libra*
Agulha Escarlate	*Enfraquecer+Ataque multiplo*	*Escorpião*
Antares	*Ataque especial(F)*	*Escorpião*
Restição	*Vantagem paralisia*	*Escorpião*
Trovão Atômico	*Aumento de Dano (Focus 18 luz)*	*Sargitario*
Destruição infinita	*Ataque multiplo + Ataque magico (Focus 18 luz)*	*Sargitario*
Flecha de ouro	*Arma Magica*	*Sargitario*
Excalibur	*Ataque vorpal*	*Capricornio*
Salto de pedra	*Vantagem Arremesso*	*Capricornio*
Execução Aurora	*Inferno de Gelo*	*Aquario*
Esquife de Gelo	*Vantagem Paralisia*	*Aquario*
Rosa Sangrenta	*Roubo de vida*	*Peixes*
Rosa Piranha	*Raio desintegrador*	*Peixes*
Rosa Demoníaca real	*Enfraquecer*	*Peixes*
Espinho vermelhos demoniacos	*Sacrifico divino+ ferrões venenosos*	*Peixes*
Sangue carmesim	*Roubo de vida + Envenenamento*	*Peixes*

Isso so foi uma amostra dos milhares de poderes que existem no universo de cavaleiro, cabendo ao mestre, cria-los e molda-los da forma como quiser, ficando ao criterio do mestre o que tirar ou acrescentar, em termo de golpes novos dos cavaleiros.

Capitulo06:O Mundo de SaintSeiya

O mundo de Saint Seiya e igual a ao nosso mundo, eles vivem na terra mesmo, dependendo de onde o mestre for ambientar suas aventuras, o forte de Saint Seiya e que aqui os mitos são reais, as feras mitologicas existem mesmo, os deuses tambem e lutam pela dominação da terra, seus soldados são os cavaleiros, corajosos guerreiros que lutam pelos ideias de seus deuses, esse corajosos soldados utilizam das forças do cosmo para poder derrotar seus inimigos sejam eles humanos ou deuses, esses guerreiros fazem de tudo para conseguir a vitoria até mesmo arriscando sua propria vida em batalha.

Em Saint Seiyas existem alguns lugares que são destaque nas aventuras, aqui apresentarei algums deles, que poderam ser até cenarios de aventuras.

O santuário

Sua localização exata é desconhecida, sabe-se somente que fica na Grécia, próximo a cidade de Atenas e à fictícia Vila Rodório, o relevo é muito acidentado, o que dificulta a ação de invasores. O único meio de invadí-lo é atravessando as doze casas que são protegidas pelos cavaleiros de ouro. O clima é extremamente seco e quente.Dentro do Santuário existem várias construções como casas, arenas para treinamento de cavaleiros, templos, cemitério,etc.

Coliseu: Trata-se de uma arena próxima à casa de Áries. É utilizada para treinamento e para lutas entre aspirantes a cavaleiros.

Relogio de Fogo: É uma torre de quatro faces que pode ser vista de qualquer lugar do Santuário. Em cada face existem doze espaços onde chamas se acendem (cada espaço representa um signo do zodíaco). Uma chama leva uma hora para se apagar, portanto, todas as chamas se apagam em doze horas. O relógio de fogo só pode ser aceso quando o Santuário está sendo invadido.

Doze Casas(Mansões): Princípal local do Santuário. São doze edificações, uma para cada cavaleiro de ouro. São vigiadas pelos seus respectivos cavaleiros de ouro. Contudo são exibidas como verdadeiras moradas, possuindo todo o necessário para serem a habitação dos cavaleiros e seus vassalos.

Salão do Grande Mestre: Local onde vive o Grande Mestre, líder dos 88 Cavaleiros. Não se pode chegar ao Templo de Atena sem antes passar por aqui.

Templo de Atena: Templo onde se encontra a Estátua de Atena. A Estátua de Atena, se banhada com o sangue da mesma, também pode se transformar na poderosa Armadura de Atena, a armadura dos deuses, que é chamada de Kamui, cujo poder é superior a das Armaduras de Ouro.

Star Hill, O monte das Estrelas: É uma colina muito alta e de difícil acesso, no topo há uma construção semelhante a um templo. Dissem que o Mestre do santuário vem aqui para olhar

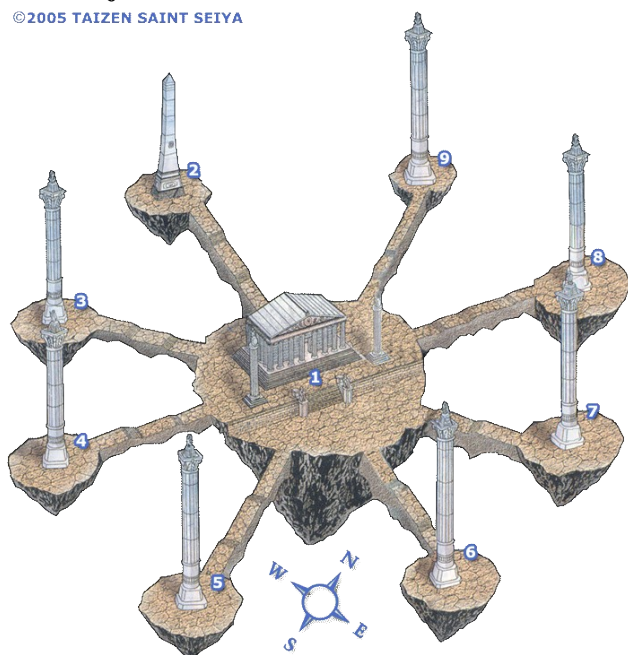
as estrelas e descobrir sober o futuro.

Cemiterio: O cemiterio do santuario, Somente os cavaleiros de Atena podem ser sepultados neste local.

Fonte de Atena: Trata-se de um pequeno templo no meio de um bosque. Nos tempos mitológicos os cavaleiros que estavam à beira da morte eram levados para esse templo para que tivessem uma morte tranquila. Até que um dia a estátua de Atena verteu uma lágrima que caiu no local e um denso bosque se formou no local, milagrosamente os cavaleiros que ali estavam foram curados. Desde então, o local passou a ser utilizado como uma espécie de hospital para cavaleiros feridos.

Ilha do Espectro

Fica proximo ao Triângulo das Bermudas, e o local onde os Cavaleiros Banidos do Santuario de Atena se Refugiam, os Cavaleiros da ilha do espectro, são cavaleiros renegados que foram desterrados do Santuário pelo mestre Shion e obrigados a viver na Ilha do Espectro, devido ao mau comportamento deles.

Fortaleza Submarina

O Santuário está localizado sob o Mar Mediterrâneo e é formada por sete Pilares, o Templo de Poseidon e o Pilar Príncipal.
A função dos pilares é segurar cada um dos sete mares, para que não desabem sobre o complexo. Contudo, mesmo que todos os pilares sejam retirados, o Pilar Principal é forte o suficiente para aguentar sozinho o peso de todos os oceanos.
O Hipermito conta que originalmente Poseidon reinava sobre o continente de Atlantida, contudo o continente não aguentou as infindáveis batalhas contra os cavaleiros de Atena e afundou. A Partir daí, Poseidon transferiu seu império para o Santuário Submarino. Na ultima guerra santa, o Santuário foi arrasado (com exceção de seus pilares) e Poseidon foi preso em uma anfora.

Fundo do Mar: A superfície da água fica acima do reino, como se fosse o céu, sustentado pelos sete pilares. Abaixo forma-se uma bolha de ar, tornando possivel respirar normalmente. Por todos os lados há corais e outras formações tipícas do fundo do mar. É a morada para muitos dos Soldados Marinas e o lugar onde ficam os pilares e seus Generais.
Pilar do Oceano Pacífico Norte: Local onde se sustenta o Oceano Pacífico do Hemisfério Norte, protegido pelo General de Cavalo Marinho, que solta poderosos ventos consideradas técnicas divinas .
Pilar do Oceano Pacífico Sul: Local onde se sustenta o Oceano Pacífico do Hemisfério Sul, protegido pelo General de Scylla, que guarda o poder de seis animais em sua Escama.

Pilar do Oceano Indico: Local onde se sustenta o Oceano Índico, protegido pelo General de Chrysaor, que ataca com sua Lança Dourada e se protege formando uma barreira psíquica com seus chacras.

Pilar do Oceano Antártico: Local onde se sustenta o Oceano Antártico, protegido pelo General de Lymnades, que pode imitar a forma, os poderes, a voz e a personalidade de qualquer pessoa para atingir seus inimigos.

Pilar do Oceano Àrtico: Local onde se sustenta o Oceano Ártico, protegido pelo General de Kraken, que possui poderes sobre o gelo.

Pilar do Oceano Atlântico Sul: Local onde se sustenta o Oceano Atlântico do Hemisfério Sul, protegido pelo General de Sirene, um exímio tocador de flautas que pode destruir o inimigo sem nem mesmo precisar tocá-lo.

Pilar do Oceano Atlântico Norte: Local onde se sustenta o Oceano Atlântico do Hemisfério Norte, protegido pelo General de Dragão Marinho, o mais poderoso General de Poseidon.

Templo de Poseidon: Localizado no centro da Fortaleza Submarina, guarda o trono de Poseidon. Antes da ressurreição do Imperador dos Mares, era o local onde ficavam guardadas as Scales de Poseidon e dos seus Sete Generais.

Suporte Principal: Principal sustentáculo do Santuário de Poseidon, localizado atrás do trono do Imperador dos Mares. Poseidon pretendia torná-lo o mais resistente de todos os Pilares, capaz de suportar até a extinção do universo.

Ilha da Rainha da Morte

Está localizada no pacífico sul. O ambiente é hostil e quente. Há um vulcão na ilha. A terra é ruim para cultivo, a vegetação é escaça. A ilha é conhecida como "O inferno na Terra". É um lugar ruim de se viver, onde há muito sofrimento.

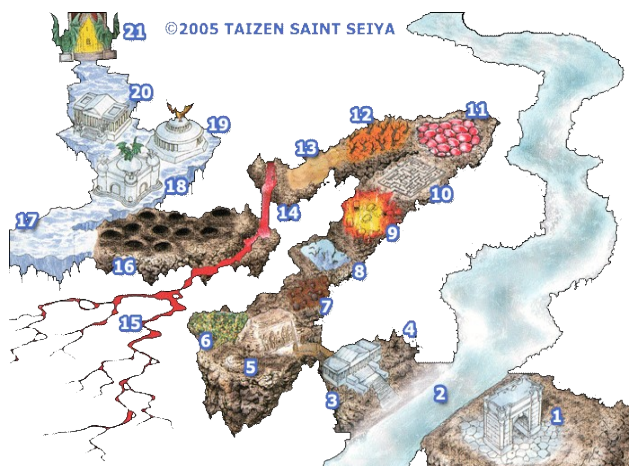
Na ilha da rainha da morte são treinados os **cavaleiros negros**. Segundo o hipermito, a ilha é um resquício do continente Lemuriano, que desapareceu após uma guerra santa entre os cavaleiros de Atena e os Marinas de Poseidon. Quando a ilha foi descoberta, foram encontradas a armadura de bronze de Fênix e várias armaduras negras que se assemelhavam às armaduras de Atena. Essas armaduras foram criadas por um grupo de ferreiros renegados do Santuário que se reuniram na Ilha da Rainha da Morte para criar cópias dar armaduras de Atena. As armaduras copiadas foram as de bronze, por serem as mais simples de reproduzir dentre todas as outras. Foram feitas várias cópias da armadura de Fênix por ser a mais poderosa da classe de bronze. Muitos guerreiros que não conseguiram se tornar cavaleiros, foram para a ilha e passaram a utilizar as armaduras negras, recebendo o nome de *cavaleiros negros*. Para dominar os cavaleiros renegados, o Santuário passou a enviar para a ilha um de seus cavaleiros. Este deveria ser poderoso, mas ao mesmo tempo não muito importante para não regressar ao Santuário, já que teria que viver alí para sempre. Mestres sucessivamente enviaram assim os seus guerreiros mais cruéis à ilha, pondo-lhes uma máscara em sinal de castigo por seus crimes. Esses cavaleiros, quando enviados para a ilha, recebiam a denominação de *Cavaleiro do Diabo*.

Ilha de Andrômeda

Está localizada no oceano Índico, próxima a Somália. As condições climáticas da ilha são um desafio a parte, visto que ocorrem altas temperaturas durante o dia e frio intenso durante a noite.

Asgard

È um local situado na parte norte do globo, próximo à Escandinávia. Lá é muito frio e o povo que lá reside é pobre. Adoradores de Odin, o senhor dos Deuses Nórdicos, os asgardianos são governados pelo Sumo- Sacerdote de odin, o relevo é cheio de montanhas e desfiladeiros, o que dificulta o acesso de pessoas estrangeiras. No alto da montanha fica o castelo de Odin e a estátua que o povo adora.

Mundo dos Mortos

É a morada do deus Hades, para onde são enviadas as almas de todos aqueles que em vida cometeram pecados. É composto de *8 Prisões*, *3 Vales*, *10 Fossos* e *4 Esferas*.

Sekishiki: Aqui é a entrada para ir ao mundo dos mortos. As pessoas "recém-mortas" andam sem consciência até o buraco Yomotsu Hirasaka, e de lá, são mandados para o "Mundo de Hades".

Portal do Inferno: Está escrito neste portal que os mortos devem perder suas esperanças, sendo que sofrerão por toda eternidade.

Rio Aqueronte: Aqui é necessário pagar o transporte. Não esqueça de levar moedas. Rio onde o Espectro de Aqueronte trabalha com sua balsa transportando os mortos. A partir da outra margem, começa o chamado território do inferno.

1ªPrisão: Local onde os juízes julgam os mortos. Mesmo se você mentir, será descoberto.

Morada do Juízo: Localizada na 1ªPrisão e o local no qual os pecadores têm sido julgados pelo espectro de Balron, que estava substituindo a função do Juiz de Griffon.

Vale da Ventania Negra: Inferno do vento que penaliza os condenados a ficarem pendendo sob os ventos de um furacão para sempre.

2ªPrisão: Os condenados por avareza são golpeados por uma chuva pesada e gelada e se tornam alimento do cão de guarda do inferno, Cérbero. Prisão guardada pelo espectro de Esfinge.

Campo Florido: Localizado depois da 2ªPrisão, e um lugar belo no Inferno, disse que as pessoas que são mortas sem pecados podem ficar aqui.

3ªPrisão: Aqueles que abusaram de luxúria ficam aqui condenados a empurrar pedras por toda a eternidade. Prisão guardada pelos espectros de Golem e de Troll.

4ªPrisão: Pântano das Trevas. Os condenados cheios de ódio afogam-se uns aos outros. Prisão guardada pelo espectro de Lycaon, no qual dirige tambem uma barca.

5ªPrisão: Aqueles que não seguiram a doutrina divina ficam sofrendo confinados em túmulos queimando. Prisão guardada pelo espectro de Besouro Mortal.

6ªPrisão: É formada por três vales e, em geral, para os violentos.
1º vale (Vale do Lago de Sangue.)
Vale para onde vão os criminosos que, em vida, utilizaram incessantemente da violência contra o próximo. Nela se encontra um mar de sangue, quente como lava, onde as pessoas sofrem pela eternidade.
2º vale (Vale da Floresta.)
Inferno florestal para onde vão os criminosos que se suicidaram.
3º vale (Vale do Deserto.)
Os criminosos que se entregarem aos prazeres demoníacos (pervertidos) são condenados a esse Inferno do deserto escaldante.
Grande Cachoeira de Sangue: Uma grande queda de sangue localizada entre o Terceiro Vale da 6ª prisão e o Primeiro Fosso da 7ª prisão. Todo o sangue dos pecadores julgados no Inferno desemboca aqui.
7ªPrisão: A maior de todas as prisões do inferno é formada por dez fossos. É o próprio inferno dentro do inferno.
1º fosso
Os condenados por serem sedutores são chicoteados.
2º fosso
Todos os lisonjeiros são jogados no excremento.
3º fosso
Os que cometeram crimes usando o nome de Deus são assados por velas.
4º fosso
Criminosos que fizeram falsas adivinhações têm a cabeça torcida.
5º fosso
Caem nesse mundo os criminosos que fizeram corrupção ou desfalque. Caem em Lagoas Ferventes e têm o corpo inteiro cutucado por demônios.
6º fosso
Os que cometeram o crime de hipocrisia passarão eternamente a usar mantos plúmbeos pesados.
7º fosso
O Inferno de Serpentes onde caem os ladrões.
8º fosso
Inferno flamejante que frita os criminosos estelionatários.
9º fosso
Pessoas que semearam discórdias têm eternamente seus corpos cortados.
10º fosso
As pessoas criminosas por falsificar dinheiro ou qualquer fraude caem nesse mundo. Seus corpos apodrecem rapidamente.
8ªPrisão: Aqui ficarão afogados neste Inferno de Gelo os criminosos mais sérios, que planejaram se rebelar contra deuses. Prisão guardada pelo Espectro de Harpia.Neste inferno fica quatro esferas, incluindo a morada de Hades.
Esferas: A moradas dos Juizes do Inferno, São elas:
Kaína
Esfera do espectro de Wyvern.
Antinora
Esfera do espectro de Garuda.
Ptoloméia
Esfera do espectro de Grifo.
Giudecca: Esfera de Hades. Após ela fica o Muro das Lamentações, entrada para os Campos Elíseos
Muro das Lamentações: Muro que separa o Inferno do Paraíso (Campos Elíseos) e também serve para bloquear os homens de chegar a este lugar sagrado. Só os deuses podem ultrapassar o muro facilmente.
Campos Elíseos: É o paraíso onde os seres humanos perdoados por seus pecados descansam em paz. Somente chegam aos Elíseos quem tem permissão dos deuses, Enquanto o inferno é destinado aos pecadores, os elíseos recebem aqueles que foram libertados de todo sofrimento e desejos profanos. Os dois locais são separados pelo Muro das Lamentações.
É protegido por **Hypnos** e **Thanatos**, dois deuses inferiores subordinados ao deus do mundo dos mortos.

Saint Seiya Forever!!!

Ficha de Personagem

Nome:____________________________
Idade:______________
Kit/conceito:__________________Jogador:__________
Sexo:______ Altura:______________
Peso:________Divindade:______________
Local de nasc:__________________
Aparencia:_______________________________________
____
Historia:____
____

CARACTERÍSTICAS
FOR: OOOOO+[ ]
HAB: OOOOO+[ ]
RES: OOOOO+[ ]
ARM: OOOOO+[ ]
PDF: OOOOO+[ ]

PONTOS DE VIDA:_________/__________

PONTOS DE COSMO:_________/_________

VANTAGENS/DESVANTAGENS

____
____
____
____
____
____
____
____

PERÍCIAS
O ANIMAIS O ARTE O CIÊNCIAS O CRIME
O ESPORTES O IDIOMAS O INVESTIGAÇÃO
O MANIPULAÇÃO O MÁQUINAS O MEDICINA
O SOBREVIVÊNCIA O _______________

ESPECIALIZAÇÕES

____
____
____
____
____
____
____

PODERES

Poder	Custo	duração	alcance
________________________	_____	________	________
________________________	_____	________	________
________________________	_____	________	________
________________________	_____	________	________
________________________	_____	________	________
________________________	_____	________	________
________________________	_____	________	________
________________________	_____	________	________
________________________	_____	________	________

Armadura
Nome:____________________________
Nivel:_________________________________

CARACTERÍSTICAS
RES: OOOOO+[ ]
ARM: OOOOO+[ ]
PONTOS DE VIDA:_________/__________

INFORMAÇÕES ESPECIAIS

____
____
____
____
____
____
____
____
____

EXPERIENCIA
OOOOOOOOOO=